NINTENDO DS

このたびは"ニンテンドーDS"専用ソフト「シャイニング・フォース フェザー」をお買いあげいただき、誠にありがとうございます。
ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- □ 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- □ 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- □ ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- □ ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- □ 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- □ ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。

⚠ 警告

- □ 運転中や歩きながらの使用は絶対にしないでください。
- □ 航空機内での使用について、航空法により、離着陸時のあらゆる使用や飛行中の無線通信の使用は禁止されており、処罰の対象にもなりますので絶対にしないでください。
- □ 満員の電車やバスなど、混雑した場所では、心臓ペースメーカーを装着している方がいる可能性があるため、ワイヤレス通信をしないでください。
- □ 電車内や病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、ワイヤレス通信機能を絶対に使用しないでください。
  ※電源ランプまたは無線ランプが変速点滅しているときは、ワイヤレス通信機能がONになっています。
- □ 心臓ペースメーカーを装着されている方がワイヤレス通信プレイを行う場合は、心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- □ DSカードを小さいお子様の手の届く場所に保管しないでください。誤って飲み込む可能性があります。

⚠ 注意

- □ DSカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- □ 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- □ 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードを抜き差ししないでください。
- □ ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- □ 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- □ 端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。
- □ 分解や改造をしないでください。
- □ 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。
- □ シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいてください。

プロローグ

遥か昔ー
突如として異世界より現れた敵〈虚無〉と、
それを退けるべく結集された軍団〈シャイニング・フォース〉との戦いがあった。

それから3000年以上もの時が過ぎ、戦いは人々の記憶から忘れ去られ、
シャイニング・フォースの痕跡も今では古代遺跡として
各地に残されているに過ぎなかった。

そんな遺跡を盗掘することを生業としている
トレジャーハンターの少年ジンは、
とある遺跡の奥で眠っていた少女アルフィンと出会う。
自分が〈コアユニット〉だと名乗った彼女は、
かつてシャイニング・フォースが用いていた飛空艇を起動させるのだった…。

1人の少女の目覚めをきっかけに、
今、世界の運命が大きく動きはじめようとしている。

もくじ

登場人物

ジン ◆ 声：羽多野 渉

戦災孤児だったところを高名な剣の師・オウシンに拾われて修行していた。しかし、素行の悪さから破門されて、以後トレジャーハンターをしながら旅をしている。唯我独尊的な性格で、基本的に目先の欲優先で生きているが、一度心に決めたことは、意地でも貫く熱さも秘めている。

飛空艇

〈シャイニング・フォース〉が用いた大型機動兵器の一種。
大戦終結後多くは廃棄処分にされたが、アルフィンの飛空艇のように機能にプロテクトをかけられた状態で保管されていた物も少なくない。その動力源は、元々この世界に空気のごとく満ちている“マナ”と呼ばれる力の素である。

アルフィン ◆ 声：伊藤 静

少女の姿をした、飛空艇を起動させるコアユニット。
型式名称は“AL−FiN−078−39216”。
古代大戦時には稼働しないまま終わった予備のコアユニットで、初期状態のため何にでも好奇心が旺盛。
嘘はつけないように造られている？

ミリアム ◆ 声：伊藤 かな恵

見た目は可憐なエルフ族の少女だが、その性格は割とがさつで食いしん坊。
何ごとにもポジティブで素直な性格。干物が大好きでその執着心は異常にも見える。

ベイル ◆ 声：小野 大輔

ジンとは同郷で昔から一緒にバカなことをやっていた仲。
有名な騎士の家柄だが、ジンとともに故郷を飛び出した。
女好きだが面倒見は良く、ジンとのコンビではいつもストッパー役。

ユリアス ◆ 声：神谷 浩史

古代文明に興味を抱き日々探究している。
普段は冷静かつ生真面目で、ジンたちに対しても上から目線だが、古代文明の事となると目の色を変えてしまい、結果的にトラブルに巻き込まれる。

ティーダ ◆ 声：小清水 亜美

無敗の剣闘士であるが故に強すぎて対戦相手がいないのが悩みの種。無口で無愛想に見えるが、他人に対して感情を表現するのが苦手なだけで、自分が認めた相手に対しては心を開く。

ピピン ◆ 声：加藤 英美里

ラッシュが手に入れた飛空艇のコアユニット。
型式名称は"PI−PIN−113−46881"。

ラッシュ ◆ 声：KENN

ジンとは幾度となく宝を取り合ってきたトレジャーハンターで、出し抜き出し抜かれる間柄だったが、ジンとほぼ同時期に似た飛空艇を手に入れた。
お調子者の熱血バカで乗せられやすい性格だが、戦闘能力は高い。

グリゼリア ◆ 声：井上 喜久子

知性と上品さと美貌を兼ね備えた大人の女性だが、やや引っ込み思案な性格でもある。

登場人物

バルバザン ◆ 声：大塚 明夫

傭兵団のリーダーとしてジンたちの前に立ちはだかる。ティーダとは浅からぬ因縁があるようだが…。

ココット ◆ 声：宮崎 羽衣

天使のような外見に、死神のような鎌を持つ不思議な少女。

ザイロン帝国・西部方面団

シュウホウ ◆ 声：諏訪部 順一

ザイロン帝国の第二皇子だが、皇帝と兄である第一皇子に疎まれ、帝都から離れた地方に追いやられた不遇の身。

ラヴィニア ◆ 声：沢城 みゆき

ザイロン帝国の辺境地域にある古代遺跡で眠っていた人造生命体。第二皇子のシュウホウに発見される。同じ人造生命体のアルフィンとの関係は…!?

シュウホウ親衛隊・四武将

ゼクウ ◆ 声：関 俊彦

空中での戦いを得意としている。

ロンガン ◆ 声：池田 秀一

「鉄壁のロンガン」と称される名将。

シズマ ◆ 声：福山 潤

ジンと共に、オウシンに剣を学んだ。

レイファ ◆ 声：今野 宏美

妖艶な美貌で敵を惑わす。

操作方法

「シャイニング・フォース フェザー」は、ボタン操作でプレイします。

◆ ゲーム中に本体を閉じるとスリープモードになり、バッテリーパックの消費を抑えることができます。スリープモードは本体を開くと解除されます。
◆ Lボタン+Rボタン+セレクトボタン+スタートボタン同時押しで、ソフトウェアリセットを行います。

メニュー画面での操作

Aボタン	項目の決定
Bボタン	前の画面に戻る
十字ボタン	項目の選択／項目の切り替え

イベントシーン（→P.18）での操作

Aボタン	メッセージ送り
Bボタン	（押している間）メッセージ高速スキップ／オートイベント進行の解除
Xボタン	バックログ表示／もう一度押すと解除
Yボタン	（押している間）メッセージウインドウ消去
十字ボタン	バックログのスクロール
Lボタン	（押している間）ウエストアップとメッセージウインドウ消去
スタートボタン	オートイベント進行／もう一度押すと解除

飛空艇（→P.34）での操作

Aボタン	コマンド選択／話しかける／メッセージ送り／エレベーター昇降
Bボタン	キャンセル／メッセージ高速スキップ／キャラクター移動時の速度アップ
Xボタン	メニュー表示／（会話中）バックログ表示と解除
十字ボタン	キャラクター移動／バックログのスクロール
スタートボタン	メニュー表示

戦闘フィールド（→P.22）での操作

Aボタン	コマンドメニューの表示／決定
Bボタン	キャンセル／（押している間）敵の行動演出の高速化／味方の移動微調整
Xボタン	攻撃ショートカット／（攻撃が不可能な場合）待機ショートカット
Yボタン	フリーカーソル／（押している間）フリーカーソルの高速化
十字ボタン	キャラクターの移動／カーソル移動
Lボタン	行動順番リストのスクロール／キャラクターを行動順番でセレクト
Rボタン	行動順番リストのスクロール／キャラクターを行動順番でセレクト
スタートボタン	システムメニューの表示
セレクトボタン	カメラズームの切り替え（3段階）

戦闘カット（→P.26）での操作

A・B・X・Yボタン	攻撃
十字ボタン	（コネクト攻撃時）吹き飛ばし※
Lボタン	（押している間）オート攻撃
Rボタン	（コネクト攻撃時）キャラクター切り替え

※コネクト攻撃時に一定の条件を満たすと、入力可能になります（→P.30）。

敵からの攻撃時（→P.28）の操作

Aボタン	（攻撃を受ける瞬間）フォース回復
Bボタン	（攻撃を受ける瞬間）HP回復

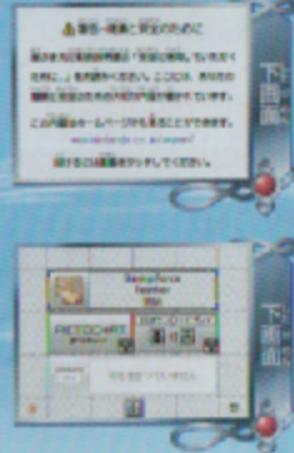
いざ、冒険の空へ

ゲームの始め方

1. 本体の電源がOFFになっていることを確認してから、DSカード差し込み口に「シャイニング・フォース フェザー」のDSカードをカチッと音がするまで、しっかり差し込んでください。

2. 本体の電源をONにすると右上の画面が表示されますので内容を理解されたら、タッチスクリーンをタッチしてください。

3. 本体のメニュー画面で「Shining Force Feather」をタッチしてください。
   ※右の画面は、ニンテンドーDS/DS Lite本体のものです。
   ※ニンテンドーDS/DS Lite本体の場合、起動モードをオートモードに設定していると、この操作は必要ありません。

4. 以後の操作方法は16ページをご覧ください。

取扱説明書内の画面写真で画面名を表記したタブ（上画面と下画面の分類）がないものは、すべて上画面を使って説明しています。

メニュー画面

タイトル画面でスタートボタンを押すと、タイトルメニューが表示されます。各モードの説明を参考にゲームを始めて、冒険の空へと旅立ちましょう。

◆NEW GAME（ニューゲーム）

物語の最初からゲームをスタートします（→P.18）。

◆LOAD GAME（ロードゲーム）

ゲームデータごとにゲームの進み具合や飛空艇の状況などが表示されます。データを選ぶと、セーブをした箇所からゲームを再開します。

◆CONTINUE（コンティニュー）

中断（→P.24）を行った戦闘フィールドからゲームを再開します。

中断セーブについて

中断セーブとは、戦闘中のみ行うことができる一時的なセーブデータを表します。中断セーブは1つしか記録できないため、中断セーブ時に既に存在していた場合は、上書きします。また、「CONTINUE」で再開すると、中断セーブは削除されます。

◆CONFIG（コンフィグ）

ゲームに関する設定を変更することができます。

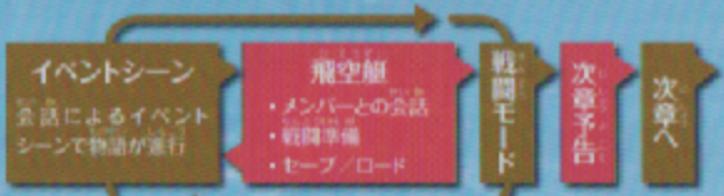
メッセージ速度	会話などで流れるメッセージのスピードを8段階で変更します。
音声ボリューム	音声の音量を変更します。
SEボリューム	効果音の音量を変更します。
BGMボリューム	BGMの音量を変更します。
ムービーボリューム	ムービーの音量を変更します。
戦闘設定	戦闘に関する各種設定変更を行います。
AIのスキル演出	敵やNPC（操作できないキャラクター）がスキルを使用する時の演出表示の有無を設定します。
AIの攻撃演出	敵やNPCの戦闘カット表示の有無を設定します。
味方のスキル演出	味方がスキルを使用する時の演出表示の有無を設定します。
味方の攻撃演出	味方の戦闘カット表示の有無を設定します。
予測ダメージ表示	攻撃する時の予測ダメージ表示の有無を設定します。
戻る	ゲーム全般の設定画面に戻ります。

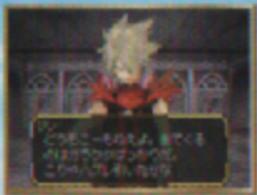
ゲームの終わり方

CONFIG以外のゲームの進行状況はオートセーブには対応していません。ゲームを終わりにする前に、飛空艇のロビーでセーブ（→P.38）を行いましょう。また、各章の終了時にセーブを行うこともできます。

ゲームの流れ

「シャイニング・フォース フェザー」は、会話や戦闘を行うことで物語が進んでいきます。あなたは主人公のジンとなって、新たな仲間との出会いや立ちはだかる敵との戦いを積み重ねていくことになります。

イベントシーン	飛空艇	戦闘モード	次章予告	次章へ
会話によるイベントシーンで物語が進行	・メンバーとの会話 ・戦闘準備 ・セーブ／ロード			

イベントシーン

個性的なキャラクター（以下：キャラ）が次々と登場し、物語が進行していきます。メッセージを読み進めると、飛空艇や戦闘モードに場面が変わります。なお、イベントシーンでの詳しい操作方法は、P.13をご覧ください。

飛空艇（→P.34）

移動手段だけでなく、装備やアイテムを準備したり、メンバーと会話をするなど、プレイヤーたちの本陣として重要な役割を担っています。

ワールドマップ（→P.38）

飛空艇のロビーにあるエレベーターからワールドマップに移動することで、戦いやイベントシーンを次に進めることができます。

戦闘開始（→P.20）

プレイヤーの前に強敵が現れます。メンバーと協力して戦いましょう。

戦闘に敗北すると…

メンバー全員が倒れて撤退するとゲームオーバーです。もう一度挑戦する場合は「戦闘をリトライ」、ゲームを終了する場合は「タイトルへ戻る」を選んでください。なお、撤退した場合は、撤退回数として戦績記録（→P.40）にカウントされます。バトルを重ねてレベルを上げながら戦いましょう。

次章予告

戦闘に勝利するとさらに物語が進み、現在の章が終わると次の章の予告が流れてセーブ画面が表示されます。セーブを行って次の章に進みましょう。

戦闘開始

戦闘はキャラごとに順番に行動していくターン制で行われます。軍団を率いるリーダーとして自軍を勝利に導きましょう。

Ⅰ 戦闘準備
(→P.21)

配置場所の変更や出撃メンバーの選択、装備・スキルの確認など戦闘開始前の準備全般を行います。なお、出撃できるメンバーは最大5人です。

Ⅱ 戦闘フィールド
(→P.22)

順番が回ってきたキャラを動かしましょう。キャラを中心とした赤いサークルに敵が入ると攻撃できます。また、メンバーはそれぞれ固有の能力を持っていて、さまざまなシーンで発揮します。

Ⅲ 戦闘カット
(→P.26)

敵に接近して攻撃を仕掛けると戦闘カットに切り替わります。フォースを使って、攻撃を行いましょう。なお、キャラによってはフィールドスキル（→P.32）を使った攻撃もできます。

Ⅰ 戦闘準備

メンバーの配置場所を設定します。配置場所を変更する場合は、1人目のキャラを選んで、入れ替えたいキャラまたは配置エリア（青い円）を選んでください。1つのエリアに1人のキャラを配置できます。キャラにカーソルを合わせてXボタンを押すと、上画面で装備やスキルの確認、下画面でステータス（→P.25［状態］）を確認できます。

出撃選択

スタートボタンを押して「出撃選択」を選ぶと、編成画面が表示されます。出撃キャラの選択（選択されたキャラには「ENTRY」が表示されます）や、キャラごとに装備・スキルの変更（→P.35）を行うことができます。

出撃メンバーについて

出撃メンバーは最初はジンとベイルの2人だけですが、ストーリーが進むと徐々に増えていき、最大5人まで選択できるようになります。ただし、戦闘によっては特定のキャラが自動的に選択されます。

戦闘開始

スタートボタンを押して「戦闘開始」を選ぶと、いよいよ戦いが始まります。

Ⅱ 戦闘フィールド

上画面の見方

❶ **簡易ステータス／移動バー**
操作キャラの体力とフォース量が表示されます。移動バーは、敵の攻撃範囲内に入ると赤くなります。

❷ **攻撃範囲**
赤いサークルの中にいる敵に対して、攻撃を行うことができます。なお、攻撃範囲はキャラごとに異なります。

❸ **移動ライン**
移動距離の長さを表します。

❹ **ボタン表示**
ボタンアイコンと操作が表示されます。

❺ **ターン表示**
左側から順に行動を行います。順番はAGL（素早さ）の高さと、直前の行動などによって決まります。

フィールド全体を把握しよう
フィールド全体を確認したいときは、セレクトボタンを押してカメラズームを3段階で切り替えてください。Yボタンを押すとフリーカーソルとなり、マップ内を自由に移動できます。

下画面の見方

❶ **バトルターン数**
バトルターンの周回数を表します。

❷ **出撃キャラの簡易ステータス**
出撃しているキャラのLV（レベル）、HP（体力）、FC（フォース量）が表示されます。
アイコンは、補助スキルでの状態変化、敵からの攻撃で状態異常、予防接種（→P.40）をすると表示されます。

ポイズン	一定ターンの間、毒ダメージを受ける	ポイズンカバー	ポイズンの予防接種
バインド	一定ターンの間、素早さ低下	バインドカバー	バインドの予防接種
ヘビー	一定ターンの間、移動距離減少	ヘビーカバー	ヘビーの予防接種
エンハンス	一定ターンの間、バトルターン開始時のフォース供給量アップ	カース	一定ターンの間、バトルターン開始時のフォース供給量が0になる

❸ **選択キャラの簡易ステータス**
選択しているキャラの名前とステータスが表示されます。

❹ **勝敗条件**
戦闘の勝利条件（WIN）と敗北条件（LOSE）が表示されます。

システムメニュー

スタートボタンを押すと表示されるメニューです。

●全員待機
メンバーに順番が回ってきても自動的に待機になります。Aボタンを押すと、次のメンバーの順番から操作可能になります。

●コンフィグ
コンフィグ画面(→P.17)を表示します。

●中断
中断セーブを行い、タイトル画面に戻ります。

●リトライ
戦闘を最初からやり直します。
※バトルルームで行うフリーバトルでは、「リターン」と表示され、飛空艇に戻ります。

コマンドメニュー

キャラにカーソルを合わせてAボタンを押すと以下のコマンドが表示されます。なお、周りに敵がいない、フォースが足りないなど、場面によって選択できないコマンドもあります。

●攻撃
攻撃範囲内に敵が入ったら「攻撃」を選択後、敵を選びます。Aボタンを押すと各ボタンにセットされたスキルで与えられるダメージの予測値が表示されます。再度Aボタンを押すと攻撃開始です(→P.26)。フォースが100%の時は最大3体の敵を同時に攻撃することができます。

●特殊
「ユニオン」「コネクト」「フォースMAX」の3種類の特殊攻撃があります。「ユニオン」では協力範囲（緑の円）内にいるメンバーを選んでください。後は通常攻撃と同様に敵を選びます。

●スキル
「フィールドスキル」には、敵に攻撃を与えるものとメンバーのステータスを上げる補助的なものがあります。フィールドスキルを使用するときは、フォースの使用量を増やすことで、威力や範囲などを上げることができます。

●持ち物
「持ち物」を選ぶと所有アイテムの一覧が表示されます。アイテム選択後に、効果範囲内にいるメンバーを選んでください。なお、使用できるのは1回の行動で1度だけです。

●待機
キャラの行動を終了します。攻撃範囲内に敵がいない場合や、フォース量が足りない場合は、Xボタンを押すとコマンドメニューを表示せずに待機を行います。

●状態
装備品とスキルを確認することができます。また、下画面では以下のステータスが表示されます。

LV	レベル	MGR	魔法防御力
HP	体力	AGL	素早さ
FRC	フォース	MOV	移動力
ATK	物理攻撃力	ELE	属性
DEF	物理防御力	EXP	現在の経験値
INT	魔力	NEXT	レベルアップに必要な経験値

Ⅲ 戦闘カット

上画面の見方

❶ **バーストレベル**
連続攻撃で「バースト（→P.29）」が発生するとレベルとともに表示されます。

❷ **ヒット数とダメージ数値**
連続攻撃数と合計ダメージ数値を表します。

❸ **コネクト控えキャラ**
コネクト攻撃時に表示され、交代できる控えキャラを表します。

❹ **フォースバー**
フォースの最大値と現在値が表示されます。ユニオン攻撃時は最大値が2倍になります。

❺ **敵のHPバー**
敵のダメージ数値と体力バーを表します。

❻ **フィニッシュ表示**
「吹き飛ばし（→P.30）」の操作表示です。

❼ **入力タイミングバー**
バーの押す位置によって攻撃力が変化します。中央付近で入力すると威力が増します。なお、バーは敵とのAGL（素早さ）の差によって変化します。

❽ **ボタン表示**
各ボタンに割り当てられたスキルによる攻撃を行います。ボタン横の数値は現在のフォースで使用できる回数を表します。

下画面の見方

❶ **スキルボタン**
各ボタンに割り当てられたスキルの名称と、必要なフォース量を表します。

❷ **バースト蓄積バー**
属性ごとにカラーで分かれ、バースト発生までに蓄積された値をバーで表します。数字は発生させたバーストのレベルです。

キャラごとの属性

各キャラにはそれぞれ属性が備わっています。メンバーの属性は、コマンドメニューの状態（→P.25）で確認でき、敵の属性はフリーカーソル（→P.22）にして敵を選ぶと確認できます。属性は6種類あり、「火⇔水」「風⇔雷」「光⇔闇」といったように、それぞれ反するものが存在します。この反する属性に対して攻撃を行うとダメージが増大し、同じ属性に対しての攻撃はダメージが軽減されます。また、属性に無関係の「ノーマルスキル」では、どの属性の敵に対しても安定したダメージを与えます。

通常攻撃

コマンドメニューの「攻撃」を選択後、攻撃範囲内の敵にカーソルを合わせてAボタンで決定すると攻撃を開始します。

最初に行う攻撃スキルを決定し、入力タイミングバーを見て、ボタンを押してください。攻撃はフォースバーの分だけ行うことができ、攻撃スキルごとにフォースの消費量が異なります。
2発目以降の攻撃を行う場合は、バーの上昇中にボタンを押します。バーの上昇が終わると入力失敗になり、攻撃終了です。なお、Lボタンを押している間、攻撃をオートで行います。

フォースがなくなるか攻撃が終了すると、戦闘フィールド画面に戻ります。

敵からの攻撃時は、タイミング良くボタンを押せ！

敵からの攻撃を受ける瞬間にBボタンをタイミング良く押すと、少量のHPを回復させることができます。また、Aボタンを押すことで、フォースを回復させることができます。なお、キャラのHPが30%以下に陥ってしまったときは、より効果が高くなります。

ユニオン攻撃

コマンドメニューの「特殊」を選択後「ユニオン」を選ぶと、協力範囲内のメンバー1人と協力攻撃を行います。

通常攻撃と同様にボタンを押してください。攻撃の入力はユニオン攻撃を発動したキャラのみで行い、協力メンバーと交互に攻撃をします（協力メンバーは自動的に行動します）。なお、ユニオン攻撃ではメンバーのフォースバーが合計されて、共有で使用できます。

ユニオン攻撃を行うための条件

- 発動キャラがその行動中にまだユニオン攻撃を行っていないこと
- メンバーが協力範囲内にいること
- 合わせたフォース量で2人が最低1回ずつ攻撃可能なこと

連続攻撃でバースト！

一定回数以上、同じ属性のスキルを使用することでバーストし、敵に与えるダメージが大きくなります。1人の時は「バースト」、ユニオン攻撃では、協力メンバーと2種類の属性を組み合わせる「2属性バースト」、コネクト攻撃では、最大5つの属性を組み合わせる「全属性バースト」が可能です。

コネクト攻撃

コマンドメニューの「特殊」を選択後「コネクト」を選ぶと、協力範囲内で行動順番が連続しているメンバーと波状攻撃を行います。

まず始めにコネクト攻撃を発動したキャラが攻撃を行います。協力メンバーは待機しているので、攻撃終了後もしくは途中でRボタンを押すと交代することができます。なお、協力メンバーは最大4人まで可能です。

コネクト攻撃を行うための条件

- メンバーが協力範囲内にいること
- 未行動で行動順番が繋がっていること
- 攻撃を行うために必要なフォースがあること

波状攻撃で敵を吹き飛ばせ！

コネクト攻撃で15回以上の攻撃を続けて行うと、フォースバーの上に「FINISH!!」が表示されます。攻撃と同じタイミングで十字ボタンのいずれかの方向を押すことで、敵を吹き飛ばして、通常よりも多くのミスリルを獲得できます。

フォースMAX

フォースをすべて消費して強力な効果を繰り出します。コマンドメニューの「特殊」を選択後「フォースMAX」を選びます。効果範囲と対象が表示され、Aボタンを押すとフォースMAXを発動します。なお、フォースMAXは1回の戦闘につき1人1度だけ発動できます。

キャラクター	名称	フォースMAXの効果
ジン	一閃　朱雀	範囲内の敵に対して火属性の攻撃を行う。
ベイル	疾駆け	数ターンの間、範囲内のメンバーのMOV（移動力）が大幅に上昇する。
ミリアム	スピードスペル	数ターンの間、範囲内のメンバーのAGL（素早さ）が大幅に上昇する。
ティーダ	アクセルビート	範囲内の敵に対して無属性の攻撃を行う。
ユリアス	アクティブコード	数ターンの間、範囲内のメンバーのATK（物理攻撃力）とINT（魔力）を大幅に上昇する。
ラッシュ	こいつは凄いぜ！	範囲内の敵に対して光属性の攻撃を行う。
グリゼリア	調の息吹	範囲内のメンバーのHPを全快にする。
バルバザン	傭兵戦闘術	数ターンの間、範囲内のメンバーのDEF（物理防御力）とMGR（魔法防御力）が大幅に上昇する。
ココット	福音	数ターンの間、範囲内のメンバーのフォース供給量をアップさせる。

フィールドスキル

フォースを消費して攻撃や補助など、さまざまな効果を発動します。コマンドメニューの「スキル」から発動するフィールドスキルを選びましょう。フォース消費量を増やすことで、フィールドスキルの効果や範囲をアップさせられます。ここでは、スキルの一部を紹介します。

アタック系スキル	使用者	効果
ブレイズ（単体・範囲）	グリゼリア	対象・範囲内の敵に対して火属性攻撃を与える。
アイスパイク（単体・範囲）	ユリアス	対象・範囲内の敵に対して氷属性攻撃を与える。
エリアル（単体・範囲）	グリゼリア	対象・範囲内の敵に対して風属性攻撃を与える。
スパーク（単体・範囲）	ユリアス・ココット	対象・範囲内の敵に対して雷属性攻撃を与える。
シャイン（単体・範囲）	ラッシュ	対象・範囲内の敵に対して光属性攻撃を与える。

サポート系スキル	使用者	効果
ヒール（単体）	ミリアム・ユリアス	対象メンバーのHPを回復する。
ヒール（範囲）	グリゼリア	範囲内のメンバーのHPを回復する。
リカバリー（単体）	ココット	対象メンバーを撤退状態から復活させる。
ブースト（単体）	ユリアス	2ターンの間、対象メンバーのATKとINTを上昇する。
タフネス（単体）	グリゼリア	2ターンの間、対象メンバーのDEFとMGRを上昇する。
クイック（単体）	ミリアム	2ターンの間、対象メンバーのAGLを上昇する。
ステップ（単体）	ユリアス	2ターンの間、対象メンバーのMOVを上昇する。
エンハンス（単体）	ココット	2ターンの間、対象メンバーのフォース供給量をアップさせる。

戦闘結果

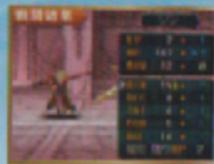
戦闘に勝利するとアイテムとミスリル、経験値が手に入ります。さらに、戦闘の行動によってボーナスが加算されます。なお、戦闘に参加しなかった控えメンバーも70%の経験値を取得します。

敵撃破数	敵にトドメを刺した数	コネクト	コネクトの最大ヒット数
ボス撃破	ボスにトドメを刺した	ターン数	特定ターン以内でクリア
ユニオン	ユニオンを組んだ人数	MVP	戦闘内の行動評価

ボーナスポイントの振り分け

レベルアップによって上昇するステータスとは別に、取得したボーナスポイントを自由に振り分けることができます。ボーナスポイントを振り分けるステータスは以下の5つです。

ATK	物理攻撃力
DEF	物理防御力
INT	魔力
MGR	魔法防御力
AGL	素早さ

ポイントの振り分けが終わったら、「確定」を押して、最後に「完了」を選んでください。戦闘参加メンバーの加算が終わった後に、戦闘に参加しなかった控えメンバーの経験値が加算されます。

飛空艇

飛空艇は物語が進むにしたがって、さまざまな施設が追加されていきます。

ロビー

各ルームと繋がった大広間です。ジンを操作して各ルームに移動しましょう。エレベーターの中央でAボタンを押すと昇降します。

ステータス

ステータス画面では、上画面にメンバーが表示されます。十字ボタンでキャラを選択すると、下画面にステータスと装備中の武器と防具が表示されます。ステータス項目については、P.25をご覧ください。Aボタンを押すと「装備変更」「スキル変更」「スキル一覧」のメニューが表示されます。

●装備変更

防具やアクセサリーの装備を行います。装備の変更は3つの装備箇所から1つを選び、手持ちのアイテムのうち装備可能なものからセットしてください。なお、武器は変更できませんが、強化をすることができます。

●スキル変更

各ボタンにスキルを設定します。レベルが高いほど与えるダメージが大きくなりますが、フォースの消費量も多くなります。また、攻撃対象と相性の良い属性スキルをセットすることで、ダメージ値を上昇させられます。

●スキル一覧

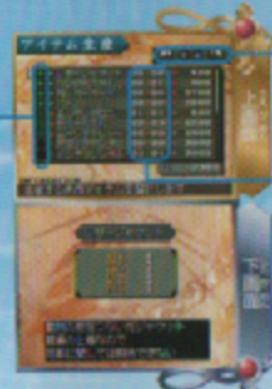
持っているスキルを確認することができます。

ELE	属性	POW	効果の強さ／スキルの威力
TYPE	SET（戦闘カット）／FIELD（フィールド）／フォースMAXのいずれかのタイプ	RANGE	射程距離の長さ
		AREA	効果範囲の広さ
FRC	フォース消費量	TURN	効果の持続ターン数

アイテム

アイテム画面では、持っているアイテムが確認できます。上画面にアイテム名、下画面に選択しているアイテムについての説明が表示されます。L・Rボタンで装備アイテムと消費アイテムを切り替えられます。

装備マーク

各装備アイテムには装備マークが付いています。マークは5種類で、他の装備品との組み合わせが可能か確認することができます。
例えば、「レザージャケット」のマークはなのでその他の装備はできません。一方、「エルヴンクロス」のマークはなので、マークの「アタックアンク」などと同時にセットできます。

アイテム切り替え

L・Rボタンで装備アイテムと消費アイテムを切り替えます。

装備数／所持数

ミスリルとは…

銀の輝きと鋼をしのぐ強さを合わせ持つ金属…。それが「ミスリル」です。戦闘で敵を倒すと手に入り、アイテムの生産や武器、飛空艇施設の強化などを行うことができるのです。

ショップ

ロビーの上方左側にいるロボットに話しかけると、ショップメニューが表示されます。

●アイテム生産／アイテム溶解

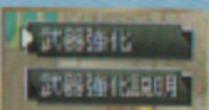
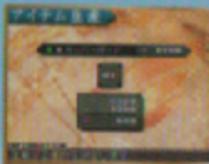
ミスリルを使って、装備・消費アイテムを生産します。下画面の説明を参考にしてアイテムを選びましょう。個数を決めたら「生産」を選んでください。物語が進むと不要なアイテムを溶解して、ミスリルに戻すこともできるようになります。

●試着生産

キャラを選んで、試着しながら装備アイテムを生産します。試着箇所を選んで、装備アイテムを決めてください。よければ「生産確定」にして「生産」を選びましょう。なお、装備できないアイテムは灰色で表示され、選択できません。

武器強化

物語が進むとロビーの上方右側にもロボットが現れ、ミスリルを使って武器の強化ができるようになります。武器強化を行うキャラと強化タイプを選んでください。複数のタイプから選ぶ場合もあり、タイプによってフォース100%時に攻撃できる敵の数やダメージの貫通力※が異なります。

※ダメージ貫通力は下画面に表示され、「1ST 100%」は1体目の敵に100%のダメージ、「2ND 75%」は2体目の敵に75%のダメージを与えることを意味します。

セーブ／ロード

ロビーの中央右側にいるロボットに話しかけると、セーブとロードを行うことができます。セーブを選ぶと5つのセーブスロットが表示されるので、1つを選んでください。既にゲームデータがあるセーブスロットを選んだ場合、上書き保存されて以前のセーブデータは失われます。ロードを選ぶと以前に保存したゲームデータの続きからゲームを再開します。

ゲームデータの初期化をする場合は…

セーブ／ロード画面で十字ボタンの左を押しながらX・Yボタンを10秒以上長押しすることで、保存してあるゲームデータをすべて消去します。初期化したデータを元に戻すことはできませんので、十分にご注意ください。

ワールドマップ

ロビー中央にあるエレベーターを降りるとワールドマップ画面が表示され、リストの中から行き先を選ぶことで物語を進めることができます。また、サブシナリオや突然発生するブレイクバトルなども選ぶことができます。

	飛空艇に戻ります。		サブシナリオが発生します。
	メインの物語を進めるイベントが発生します。		ブレイクバトルが発生します。

コアルーム

ロビー上方にあるドアを通って先へ進んでいくと、コアルームに到着します。ロボットに話しかけると、入手済みのコードキーを確認することができます。また、物語が進むと獲得したミスリルを使って飛空艇の施設強化ができるようになります。

施設強化

ミスリルを使って各施設の強化を行うことで、施設のレベルが上がり、使用できる機能が拡張されます。また、強化を行うと飛空艇ポイントが溜まります。

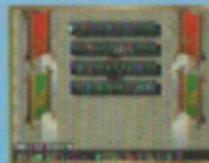
ブリッジ

ロビー下方にあるドアを通って先へ進んでいくと、ブリッジに到着します。ここでは、アルフィンと会話をすることができます。また、物語が進むとアルフィンのドレスチェンジができるようになります。

華麗にドレスアップ♪

アルフィンのドレスを替えたり、飛空艇ポイントを使って新たにドレスを取得します。また、ミスリルを使ってドレスごとに能力を付けて戦闘時に効力を発揮させることも可能です。

バトルルーム

ロビー左下にあるエレベーターを降りるとバトルルームに到着します。物語が進むとフリーバトル、各攻撃の練習、戦闘の基礎知識の確認などを行うことができるようになります。

ラウンジ

ロビー右下にあるエレベーターを降りるとラウンジに到着します。戦績記録の確認や、サウンドを鑑賞したり、メンバーと会話を行うことができます。

メディカルルーム

物語が進むと追加され、ロビー左上にあるエレベーターを降りるとメディカルルームに到着します。個人または全体で、「ポイズン」「バインド」「ヘビー」に対する予防接種を行うことができます。接種量を1にすると、戦闘時に防げる回数は1回です。

ライブラリ

物語が進むと追加され、ロビー右上にあるエレベーターを降りるとライブラリに到着します。ライブラリでは、戦ったことのある敵の情報や、この世界の歴史資料などを閲覧することができます。

任天堂の許諾がない装置を使用した場合、このゲームはプレイできない可能性があります。

バックアップ機能に関するご注意

- □ このDSカードには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。
- □ むやみに電源をON/OFFする、電源ランプが点灯したままDSカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- □ セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

この商品に関するお問い合わせ先
株式会社セガ 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
セガ カスタマーサポート ナビダイヤル 0570-000-353
ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしておりません。
受付時間10:00～17:00 月～金（祝日及び弊社指定休日を除く）
※0570より番号をおかけください。※通話料がかかります。